

## **DOMAINE : découvrir l'écrit/ se familiariser avec l'écrit**

**Objectifs du module intelligence multiples** : Proposer des rencontres diverses et variées avec des textes du patrimoine littéraire.

**Dominante verbale/ linguistique** : écouter une histoire contée et lue par l'adulte et manifester sa compréhension

**Projet motivé** par la séance « conte » proposée par l'antenne de la CAF de Maromme (voir courrier en annexe) autour de 4 albums

-« Bébés chouettes »

-« Russel le mouton »

-« Le machin »

-« Le bateau de monsieur Zougoulou »

**Livre retenu pour une approche plus approfondie : « le machin »**

=>En relation avec nos préparatifs de carnaval, nos ateliers autour du lexique « corps et vêtements » et « animaux ». Permet une différenciation de la PS à la GS.

### **1) Intelligence corporelle/kinesthésique (guide IM p36)**

#### **Vivre l'histoire racontée**

Jeu de mime : en salle de motricité, les élèves occupent l'espace. L'enseignant raconte l'histoire que les élèves jouent ( avec personnages peluches ou non)

Boîte à toucher : à chaque animal est associé un tissu différent= dites à quel animal vous fait penser le tissu que vous touchez. Retrouver le tissu du « machin »(prolongements : lexique du toucher –dominos de tissus...)

### **2) Intelligence intrapersonnelle (guide P36)**

**Concernant le machin, mon personnage préféré :** A tour de rôle, un enfant exprime quel animal il a préféré et pourquoi.

**Concernant les 4 albums, mon livre préféré :** A tour de rôle, l'enfant choisit l'histoire qu'il a préféré et pourquoi, éventuellement il indique quel passage il souhaite réécouter.

### **3) Logique/mathématique(guide p37)**

**Symboliser l'histoire racontée : personnages et « machin »**

**Le Machin :** Le symbole des personnages et des machins associés à une partie du corps, commentés et affichés au tableau dans désordre. Raconter l'histoire et demander à l'élève de retrouver le schéma narratif de l'histoire.

Prolongement : symboliser les connecteurs spatiaux

### **4)intelligence musicale / rythmique (guide P38)**

**Bruiter une histoire au fur et à mesure de sa lecture.**

Les élèves proposent des bruits pour chaque animal (quel cri ?) de façon spontanée puis après échanges on retient quelques bruits significatifs de chaque personnage.

Variable : utilisation de petits instruments à percussion pour symboliser les personnages

prolongements jeux auditifs sur reconnaissance du personnage en fonction de la bande son ou de l'image de l'instrument ; jeux sur l'intensité du plus fort (éléphant) au plus discret (la fourmi))

### **5) Intelligence visuelle / spatiale (guide p39)**

**S'appropriier l'histoire à partir des illustrations du livre**

L'enseignant raconte l'histoire en prenant appui sur des éléments de l'illustration, l'élève exprime

-« où » l'animal a-t-il choisi de placer « son machin » et pourquoi (association partie du corps:/nom du vêtement)

- retrouve la chronologie de l'histoire (qui vient après... en premier, en dernier....)

- que se passe t-il à la fin ? quelles images retenir ? quelles conséquences ?

### **6) Intelligence interpersonnelle (guide P40) :**

**Echanger entre classes autour des albums :** -proposer un questionnaire, un défi à proposer aux autres classes.

-Argumenter sur quel livre préféré et expliquer pourquoi .

**Correspondance aux conteurs :** rédiger lettres et dessins pour remercier les personnes qui nous ont conté les histoires, dictée à l'adulte individuelle ou collective pour exprimer ses émotions et donner son sentiment sur ce moment vécu.

**Prolongements :** demander à notre « conteuse » Danielle de nous lire les 4 livres lors de son atelier en petits groupes du lundi.

### **7)Intelligence naturaliste (guide p41) :**

**Etablir des liens entre les différents livres, construire des réseaux.**

-Chaque groupe a un jeu de reproduction des premières de couverture et propose **un classement des histoires lues**. Les classements sont proposées au groupe classe (lieux, animaux identiques ou non ....)

**-Faire un imagier avec les photos et images des animaux réels** et des illustrations proposées dans chaque livre.